

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

V.1 Kesimpulan

Berdasarkan tahap - tahap yang telah dilakukan dalam pembuatan aplikasi dan dokumen - dokumen SKPL, DPPL PDHUPL, pembahasan serta pengujian pada 35 responden yang dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Aplikasi Cerita *Creepy Carnival* Berbasis *Multimedia* Interaktif yang disebut CCBerMI telah berhasil dibangun dengan menggunakan *Adobe Flash Professional CS3* yang diintegrasikan dengan *Adobe Photoshop CS2*, *Cool Edit Pro 2.0* serta *VCD Cutter 4.04* .
2. Penulis berhasil mengembangkan buku cerita menjadi aplikasi cerita yang mengintegrasikan kelima unsur multimedia (gambar, teks, animasi, suara dan video) sehingga dengan adanya kelima unsur tersebut suasana yang tercipta dapat membuat pengguna masuk ke dalam cerita tersebut.
3. Aplikasi ini telah diujicobakan terhadap 35 responden dengan rincian 30 orang usia 10 -14 tahun dan 5 orang berusia 18-23 tahun. Hasil penilaian untuk keseluruhan aplikasi ini sebanyak 60%(21 orang) berpendapat aplikasi ini sangat baik, 37%(13 orang) berpendapat baik, dan 3%(1 orang) berpendapat cukup. Sehingga dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa aplikasi cerita ini sudah baik.

V.2 Saran

Untuk pengembangan lebih lanjut, penulis mengajukan saran yaitu pengembangan aplikasi yang memungkinkan aplikasi ini dimainkan secara multiplayer baik dengan menggunakan jaringan komputer Local Area Network atau secara online menggunakan jaringan Internet.



DAFTAR PUSTAKA

- Andi, Andreas Suciadi, 2001, *Menguasai Pembuatan Animasi dengan Macromedia Flash MX*, PT.Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Andry, 2008, *Pengembangan Game "Fight For Freedom" dengan Genre Turn-Based Tactics*, Program Studi Teknik Informatika Universitas Atma Jaya, Yogyakarta.
- Elissa, 2006, *Pembangunan Adventure Game Menggunakan Joystick*, Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, UAJY.
- Elsom Cook, Mark, 2001, *Principles of Interactive Multimedia*, The McGraw-Hill International.
- Enterprise, Jubilee, 2006, *6 Aplikasi Ampuh Flash 8*, PT. Elex Media Komputindo, Kelompok Gramedia, Jakarta.
- Hajar, Ibnu M.Pd, 2004, *5 Jam Menaklukan Psikotes dan TPA*, Pustaka Banuaju, Yogyakarta
- Herlambang, Feery, 2007, *Membuat Efek Khusus dengan ActionScript 2.0*, PT. Elex Media Komputindo, Kelompok Gramedia, Jakarta.
- Hofstetter, Fred T, 1995, *Multimedia Literacy*, McGraw-Hill, Inc.
- Hofstetter, Fred T, 2001, *Multimedia Literacy (3rd Edition)*.
- Jeffcoate, Judith, 1994, *Multimedia in Praticce, Technology and Applications*, Prentice Hall.
- Kushartono, FX, 2008, *Pengembangan Aplikasi Mewarnai Gambar Cerita Rakyat Dengan Multimedia Interaktif*, Program Studi Teknik Informatika Universitas Atma Jaya, Yogyakarta.
- Lott, Joey; dan Robert, Reinhardt, 2005, *Flash 8 ActionScript Bible*, Wiley Publishing, Inc, USA.
- Makura, Shou; dan Takeshi, Okano, 2007, *Guru Ahli Roh Nube*, PT. Elex Media Komputindo, Kelompok Gramedia, Jakarta

Purnomo, Nicholas Budi, 2008, Pengembangan Game Teka-Teki
Detektif Cilik, Program Studi Teknik Informatika
Universitas Atma Jaya, Yogyakarta.

Suyoto, 2003. *Diktat Mata Kuliah Multimedia*, Program Studi
Teknik Informatika Universitas Atma Jaya, Yogyakarta.

Syarif, Arry Maulana, 2008, *Tip dan Trik Membuat Fitur Game
Flash*, PT. Elex Media Komputindo, Kompas Gramedia,
Jakarta

Wibawanto, Wandah, 2006, *Dasar Pemrograman Flash Game*, Andi
Offset, Yogyakarta.

www.w3.org/1999/xhtml

www.flashperfection.com

www.flaskit.com

www.babaflash.com

www.deviantart.com

www.bigfishgame.com

www.dremi.info/forum/viewtopic.php